沙羅曼蛇



MSX

RC758

ユーザーズ　マニュアル
USER'S MANUAL



はじめに

このたびは、MSX版「沙羅曼蛇」をお買い求めいただき、ありがとうございます。このMSX版「沙羅曼蛇」では、アーケード版をベースに、MSX独自のシナリオとアイデアを十二分に盛り込んだ、非常に完成度の高い商品となっています。

MSX版「沙羅曼蛇」はここが違うのです！

1.マルチスクロール

「グラディウス」シリーズでは実現しなかった、上下左右方向へのスクロールが実現しました。

2.マルチエンディング

神秘の予言書「炎の予言」によって示される平和なる未来をつかむためには、ヒット作「グラディウス2」が大きな役割を果たします。「グラディウス2」を一緒に使用することでエンディングが変化するマルチエンディングでゲームの楽しみを倍加させました。

3.マルチプレイ

１人プレイや２人の交代プレイはもちろんのこと、２人の同時プレイもOK。さらには、１人プレイの時に２人同時プレイへの変更も簡単に出来るという、充実したマルチプレイが楽しめます。

4.驚異の4オプション

MSXの限界を、超越した4体のオプションが装備できます。

5.最高のミュージックアレンジ

「グラディウス2」でド肝をぬいた“SCC”を搭載し、14曲の音楽と46種類もの臨場感溢れる効果音が、あなたを包み込みます。

6.タクティカルな戦略モード

敵の配備状況を、ナビゲーション・コンピュータを使って分析し、戦うステージを決定するという、タクティカルなゲーム進行が楽しめます。

7.充実のストーリーデモ

緊迫のグラフィカル・デモンストレーションが、充実したストーリーをさらに効果的に演出します。

8.大迫力の超弩級巨大戦艦

一画面内には到底収まらない、常識を越えた超弩級とも言うべき巨大ボス敵があなたを待ち受けています。

……そして、MSX「沙羅曼蛇」を応援してくれたあなたに、もれなく、

“オリジナル・テレホンカード”をプレゼント!!

沙羅曼蛇

もくじ

予言された運命の歴史

1

わが故郷、ラティス系惑星群。生命誕生から1億2千万年の歴史を有するテスラ系銀河の中に位置する惑星群だ。この惑星群は、惑星ラティスを中心に4つの惑星で構成されており、各惑星にはアイネアス、ラウィニア、キルケ、オデュッセウスの名がある。

ラティス系惑星群は文明の星であり、その歴史は、ラティス文明の興隆とともに形づくられてきた。ラティス文明は大きく2つに分類される。そのひとつは約1億年前に興った古代ラティス文明である。

古代ラティス文明はリークパワーを巧みに利用した生活文明で、文化的に非常に高度な文明であった。古代ラティス人は争いごとを嫌い、極度の自己制御能力を持っていた。なぜなら、彼らの持つサイコパワーは、あまりに強力すぎて、ひとたび戦争が起きると宇宙の破滅に直結することを彼ら自身が熟知していたからである。

古代ラティス文明が滅亡した直接の原因は、古代太陽が死滅するに至り、大量の宇宙放射線がラティスに照射されたことによる。この時、彼らが宇宙放射線に耐えきれなかったのも徹底した自己制御によるリークパワーの低下が原因のひとつであると考えられている。

古代ラティス人が使用したリークパワーは原始リークパワーと言われ、現在の私達が実用化しているリークパワーとは根本的に異なる。そのパワーは私達の想像を絶するものであったと聞いている。

原始リークパワーに関しては、私達よりも惑星グラディウスにおいて特に研究が進んでいる。これは、惑星グラディウスのリーク人を中心とする研究グループによるものだが、それというのも、実は惑星グラディウスのリーク人の祖先は古代ラティス人と同一種族から派生したものとされているからである。

2

私の兄は、惑星グラディウス帝国宇宙考古学研究所の所長・ヴァン＝イアンドロス＝フレーリーである。私はその兄から、古代ラティス文明の遺産のひとつに「炎の予言」があるというのを聞いている。

古代ラティス人はリークパワーを利用して、未来の予言を行った。予言は極めて神聖な儀式として日食の日（1万年に1回あった）に地下祭場にて行われた。彼らは1億年先のことがらまで予言する能力があったと言われている。

彼ら古代ラティス人は、自分達の子孫、つまり私達の滅亡を予言してしまった。彼らは「炎の予言・序章」に次のように記している。

われらは 赤き太陽の 永遠に沈みし時から
やがて滅びゆく運命と知りしものなり。

われらは われらの子孫を救うため われらの見うる
来たるべき世界の予言を行うものなり。



そして今、その予言の時がやってきたのだ。

惑星ラティスを取り巻く4惑星は、“沙羅曼蛇”と呼ばれる謎の艦隊によって攻撃された。彼らは惑星オデュッセウスに拠点要塞を置き、わが故郷、惑星ラティスをも制圧した。私達は、輸送中継ステーションZOTに退避した。しかし、間もなくここも攻撃を受ける事だろう。

『私達は、このまま滅亡の時をむかえるのでしょうか……。』

3

私は、惑星グラディウス帝国宇宙考古学研究所所長・ヴァン＝イアンドロス＝フレーリーである。いま、惑星ラティスに残したわが弟から最期の便りが届いた。

『今、私達は“予言”の時をむかえています。兄さんの教えてくれた悪魔のようなあの“予言”は現実のものとして私達の眼前に迫りつつあります。これが最期になるかもしれません。私達は、このまま滅亡の時をむかえるのでしょうか……。』

私は、当初原始リークパワー研究のために、単身惑星グラディウスへとやって来た。その後、私の興味は、近年発見された「炎の予言」の研究へと移行した。

「炎の予言」は、最近私がまとめた報告書のとおり、断片的にしか解明されていない。しかし、ヴェノム事件をはじめとする、6644年の「北十字戦」以降の異変は、まぎれもなく「炎の予言」が示唆していると断言できる。今が「炎の予言」によって予言された時代にかかっているとすれば、わが故郷ラティスの異変も、古代ラティス人とリーク人の関係も説明がつくではないか！

わが弟よ、故郷ラティスは救われるぞ。「炎の予言」は、“滅亡”ではなく、来たるべき“未来”を予言しているに違いない。

今、運命ともいうべき「炎の予言」によって、新たな“歴史”が形づくられようとしているのだ！



シードリーク作戦

ラティスの状況

ラティス系惑星群は、惑星ラティスを取り巻く4惑星が制圧され、惑星ラティスでは沙羅曼蛇軍によるゼロスフォースの発生により、惑星を宇宙放射線から守るオゾン層が破壊されている。ラティス人はリーク人同様、宇宙放射線が照射される状況下では生存できない。このため、惑星ラティスのラティス人は全滅の危機に瀕している。

シードリーク作戦概要

1.ラティス救出概要

惑星ラティスとラティス人を救出するためには、惑星周辺に充満するゼロスフォースの除去が最重要課題である。惑星ラティスのSOSを受信した惑星グラディウスのラーズ18世は、今回のラティス救出にあたり「シードリーク法」の軍事利用を行うことを決めた。

「シードリーク法」は、惑星上の生命体を宇宙放射線から守るため、リークパワーの照射により惑星の大気圏外に人工オゾン層を発生させることによって行う。従来この方法は、未開の無生命惑星を改造し食糧プラント化するために用いられてきた。この方法を軍事利用するのは今回のラティス救出が初めての試みである。今回、ラティス救出にあたってシードリーク作戦をとった理由は、ゼロスフォースの成分と除去方法が解明されたからである。

ゼロスフォースは、特殊塩素イオンを主成分とした、塩化キュラフィーという物質で構成されている。主成分の特殊塩素イオンは人工オゾンと反応させることで無害な物質、つまりネオ塩化オゾンに変化させることができるのである。

このシードリーク法を利用して効率よくゼロスフォースを除去するには、目標となる惑星ラティスから等位置にある周囲4カ所にリークシステムを設置することが望ましい。つまり惑星ラティスが、システムの設定位置を頂点とする正四面体の中心にあることが最良であるわけだ。しかし惑星ラティス周辺に、短期間で人工的にリークシステム設置ステーションを建造することは状況を見る限り不可能である。

そこで、惑星ラティスを取り巻く4つの惑星にリークシステムの設置を行う。

2.シードリーク作戦

今回のラティス救出作戦は、『シードリーク作戦』と呼ぶ。

この作戦の中で最大の難関は、リークシステムを設置する4惑星が沙羅曼蛇軍の制圧を受けていることである。このため、惑星ラティスで危機に陥っているラティス人の救出もあわせ、次のようなオペレーションによって作戦を遂行する。

①オペレーション1(ステージ1)………惑星ラティスの残留ラティス人救出
②オペレーション2(ステージ2)………救出したラティス人のZOTへの収容
③オペレーション3(ステージ3、4、5)…惑星アイネアス、ラウィニア、キルケの沙羅曼蛇軍壊滅
④オペレーション4(ステージ6)………惑星オデュッセウスの解放およびリークシステムの設置・作動

詳細は行動指令書にて述べる。

3.重要項目

惑星ラティスで戦う上で決して忘れてはならないキーワードがある。
それは、「炎の予言」だ。作戦は戦闘だけで成功できうるものではない。惑星ラティスに眠る「炎の予言」の謎の解明が大きな手助けとなるであろう。現在までに解明されている「炎の予言」に関する研究資料に注目し、参照されたい。

行動指令書

1.目的

テスラ系銀河・惑星群ラティス5惑星の救出。5惑星とはラティス、アイネアス、ラウィニア、キルケ、オデュッセウスを指す。

2.作戦行動には次に示す各オペレーションを段階的にクリアして進めるものとする。

オペレーション1（ステージ1）	惑星ラティス突入。惑星ラティス中心部に幽閉されている残留ラティス人の解放。

スラッシャー、サーベルタイガーは、惑星ラティス中心部に突入し残留ラティス人全員を輸送船レイラに搭乗させなければならない。

宇宙空軍の調査データによる残留ラティス人の状態は次のようになっている。

生存者…………480名

負傷者…………68名

食糧ストック…2.5日分

オペレーション2（ステージ2）	残留ラティス人を乗せた輸送船レイラを安全星域に誘導し、宇宙ステーションZOTに収容せよ。

オペレーション3（ステージ3～5）	惑星アイネアス、ラウィニア、キルケの沙羅曼蛇軍を撲滅させリークシステムを設置せよ。

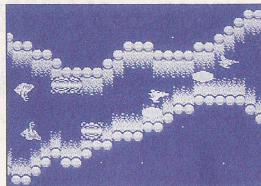
注意事項：各惑星における敵軍配備状況をナビゲーション・コンピュータ"ALEX"を使用して調査し、最も危険度が高い惑星を優先して進路を選択せよ。宇宙空軍の観測データによると沙羅曼蛇軍は各惑星の軍備拡充を着実に進めている。敵軍が最強配備になる前に叩き潰せ。作戦成功への途はそれしかない。

オペレーション4（ステージ6）	沙羅曼蛇軍が本拠を構える惑星オデュッセウスの解放、およびリークシステムの設置・作動。

オデュッセウス解放後、リークシステム設置を行い、すぐにリークパワー照射を行うべし。我々に与えられた時間はわずかしかない。

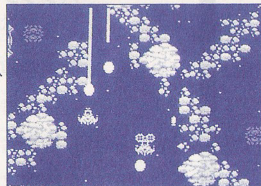
作戦星域（ステージ）

「シードリーク作戦」の作戦行動を遂行する星域についての資料を次に示す。
本資料作成以降に、沙羅曼蛇軍の軍備増強が行われている可能性があり、このため状況が変化している可能性があるので考慮されたい。



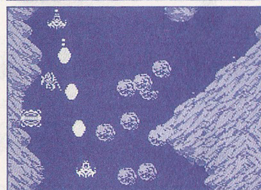
1.惑星ラティス（戦略細胞ステージ）

惑星ラティス星系の中核をなす惑星。沙羅曼蛇軍の侵略以前は第二期ラティス文明が栄華を誇っていたが、ゼロスフォースのため国民の大半は宇宙線病に冒されて死滅した。残された僅かのラティス人も多くは傷つき、沙羅曼蛇軍ラティス基地内に幽閉されている。



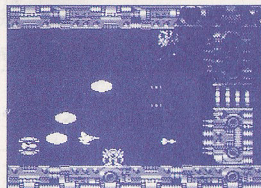
2.アステロイド・ベルト

惑星ラティスと安全星域を結ぶ航路上に位置する。沙羅曼蛇軍は、航路閉鎖のためアステロイドに強力な宇宙磁力を与え、天然の要塞壁とした。



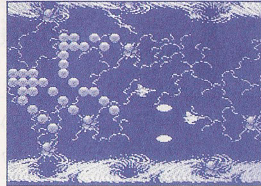
3.惑星アイネアス（地底火山ステージ）

惑星ラティス星系の小惑星の一つ。かつて、古代ラティス文明が最も栄えた星として記録されている。現在では、古代太陽爆発の傷跡を残す切りたった岩盤壁がそそりたち昔の面影はない。沙羅曼蛇軍は、深い谷底に強大な秘密要塞を建造中である。



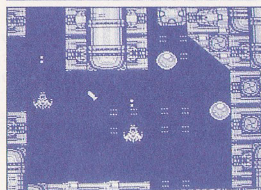
4.惑星ラウィニア（メカノイド駐留基地ステージ）

ラウィニアには古代より豊富な鉱物資源が埋蔵されており、ラティス文明に大きく寄与した。しかし、沙羅曼蛇軍によって坑道はすべて基地化され、メカノイド部隊を駐留させている。



5.惑星キルケ（亜空間生命体ステージ）

かつてはラティス星系の水資源確保のための重要惑星であった。しかし強力な宇宙放射線の照射により惑星は枯渇し、生命体は死滅した。現在はその形骸として、強力な磁場が至るところに点在し、その磁場周辺には亜空間生命体が存在する。さらにそれは、ゼロスフォースにより、死のアリジゴクと化している。



6.惑星オデュッセウス（最終要塞）

ラティス星系の中で最も外宇宙に近い惑星。古来よりラティス人の聖地であった。沙羅曼蛇軍は、ここが資源調達に最も優れた惑星との判断から、ラティス星系攻略の最重要基地要塞を建設した。

遊び方

ゲームの進め方

1.基本的なゲームの進め方

①このゲームは１人または２人用です。

②キーボードまたはジョイスティックが使用できます。

③プレイモードは3種類あり、それぞれ次のようになっています。

1PLAYER………	１人用
EXCHANGE……	２人用、交代プレイ
DUALPLAY……	２人用、同時プレイ

④カーソルキー又はジョイスティックでプレイモードを選び、スペースキー又はトリガボタンを押すとゲームがスタートします。

⑤プレイヤーの持ち数は3機です。10万点ごとに1機増えます。

⑥プレイヤーは敵や敵の弾、地形に当たると爆発して1機失います。

⑦プレイヤーは次々と襲ってくる敵との攻撃をかわし、ステージを進めます。ボスを倒すとステージクリアです。

⑧プレイヤーの攻撃方法は、パワーカプセルを取りパワーアップすることによって変化します。パワーカプセルは赤い敵や、編隊でやってくる敵を全て破壊すると出現します。

⑨プレイヤーは特殊兵器を手にいれて使用する事ができます。特殊兵器は、エネルギーポッドを破壊したあとに放出されるエネルギーカプセルを15個取るごとに1種類ずつ増えます。

⑩ゲームのポーズは F1 キーで行います。

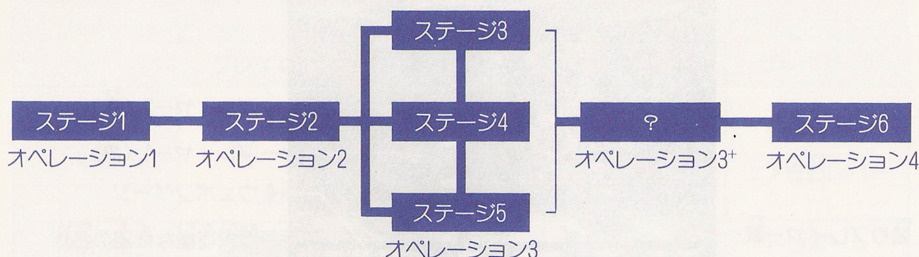
⑪ゲームのコンティニューは F5 キーで行います。ゲームオーバー音楽が流れている間に F5 キーを押して下さい。

⑫ハイスコアはゲームオーバー画面に表示されます。

⑬１人プレイまたは２人交代プレイ（EXCHANGE）の時、途中参加モードで２人同時プレイにする事ができます。ゲーム中に F1 キーをおしてポーズをかけた後、 F5 キーを押すと“途中参加セレクト画面”がでます。YES/NOのいずれかを選択した後、 スペース キーを押して下さい。このとき、プレイヤー2の持ち数は3機となります。

2.作戦行動の進め方

①ゲームのステージ構成は下図のようになっています。



②オペレーション1（ステージ1）では、惑星ラティスの残留ラティス人の救助をおこないます。

③オペレーション2（ステージ2）では、救助したラティス人を宇宙ステーションZOTへと輸送します。

④オペレーション3（ステージ3〜5）は、戦略ステージです。ここではステージが選択できます。オペレーション3におけるステージの選択は、一定の時間内に行います。画面下に各ステージの敵の配備状況が表示されますので、この情報をもとに選択するステージを決定します。選択に時間をかけていると、敵がどんどん配備を進めて、ゲームの難易度がアップしてきます。(戦略ステージについては18ページを参照)

⑤オペレーション3の全ステージをクリアすると、ゲームはいよいよ最終オペレーション4（ステージ6）へと入って行きます。ここで「グラディウス2」をあらかじめスロット2に挿入しておくと最終オペレーションの前に謎のステージ、オペレーション3⁺が増えます。この見えざる謎のステージが、惑星ラティス救出のための大きな鍵をにぎっています。

3.「炎の予言」の入手

①全ステージのどこかに「炎の予言」が隠されています。これは敵を倒すための重要なヒントを与えてくれます。

②「炎の予言」を発見するには、各ステージのどこかに隠された古代ラティス文明の地下遺跡に入らなければなりません。地下遺跡への入口は、ゲームをするたびに変わります。注意深く探して下さい。

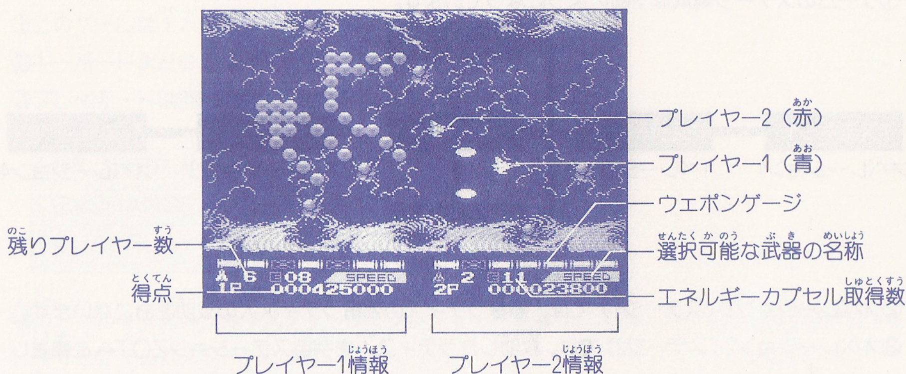
③「炎の予言」が手に入ると、画面にその内容が表示されます。

④「炎の予言」は序章〜第6章まであるとされており、現在、序章と第1章はすでに発見されています。(「炎の予言」については、20〜21ページを参照)

4.ボス敵との対戦

ボス敵を倒すには、シールドバーを保護する防御壁をはずさなければなりません。防御壁はいくつかある核のうち1つを破壊することではずれますが、どの核を破壊すればよいかはゲームをするたびに変わりますので注意して下さい。(「炎の予言」が手掛かりになることでしょう。)

画面構成



「沙羅曼蛇」と「グラディウス2」の関係は……

このMSX「沙羅曼蛇」のストーリーは、「グラディウス2」（昭和62年夏発売）の開発スタート時にすでに設定されており、ストーリー上では「グラディウス2」は「沙羅曼蛇」のプロローグに位置づけされている。「沙羅曼蛇」における最大のワルは実は「ヴェノム」である。「ヴェノム」を倒さずして「沙羅曼蛇」は完結しない。その「ヴェノム」はというと、これが「グラディウス2」の中にいるのである！「ゲームの進め方2-⑤」で記載されているとおり「グラディウス2」をスロット2にさしてゲームをすると、その結末に変化が現われるのはそのためだ。

操作方法

1.基本操作

	キーボード		ジョイスティック	
	プレイヤー1	プレイヤー2	プレイヤー1	プレイヤー2
移動	↑ ← → ↓	E S F C	(ポートA) 上下左右レバー	(ポートB) 上下左右レバー
ショット	スペース	SHIFT	トリガーA	トリガーA
パワーアップ	M N	CTRL	トリガーB	トリガーB
ポーズ	F1	F1	—	—

2.合体の時 (2P同時プレイのみ)

2P同時プレイ時にある条件が揃うと合体が可能となります。(詳細はパワーアップの項参照)その場合の操作は次のようになります。

条　件	役割	操　作
合体アイテムをとった方のプレイヤー	パイロット	8方向移動
他方のプレイヤー	副操縦士	ショット及びパワーアップ

3.途中参加

1Pプレイまたは交代プレイの時、ゲームの途中で2P同時プレイに変更できます。(ただし、2P同時プレイ時に1Pプレイへの変更はできません。)

① F1 キーでポーズをかける。
② F5 キーで押して途中参加設定モードにする。
③途中参加して2P同時プレイにする(YES)か、しない(NO)か、← → キーで選択し、スペース キーを押す。
④本当に OK なら スペース キーで決定する。
⑤2P同時プレイのゲームがはじまる。

パワーアップ

1.標準攻撃装備

ゲームスタート時には、次の標準装備のパワーアップが用意されています。赤いパワーカプセルを取ると画面下の「ウエポンセレクトサイン」が変わり、いま取得できる武器が表示されます。希望する「ウエポンセレクトサイン」が光ったらパワーアップボタンを押して下さい。

1	SPEED UP	スピードアップ。最高7段階まで可能。
2	NORMAL BEAM	前方向へのショットを強制的にノーマルビームに戻す。
3	2WAY MISSILE	2方向ミサイル。発射方向は次のとおり。 プレイヤーの位置が画面の上(右)半分にある時→上(右)方向 〃　画面の下(左)半分にある時→下(左)方向
4	RIPPLE LASER	リング状レーザー。貫通性はないが広範囲の敵に対し攻撃可能。
5	LASER	貫通力のあるレーザービーム。
6	OPTION	攻撃可能なプレイヤーの分身。最大4体まで装着が可能。 （2人同時プレイ時は1P、2P合わせて3体まで装着可能。）
7	FORCE FIELD	敵の攻撃を10発まで耐えることができるバリア。

2.特殊兵器

特定の敵を破壊したあとに放出されるエネルギーカプセルを取ると15個ごとに1種類の特殊兵器が装備されます。

(1)単独プレイ（1Pまたは2P交代プレイ）時の兵器

1	HAWK WIND	地形に沿って動く2方向ミサイル。
2	METEO LASER	幅広のレーザービーム。アステロイド破壊が可能となる唯一の兵器。
3	SCREW LASER	幅広のレーザービーム。
4	HOMING MISSILE	地上敵を自動的に狙う自動照準ミサイル。

(2)合体時のみ装着可能な武器

5	TWIN SHOT	2本同時発射が可能なレーザービーム。 “ノーマルビーム”を装備している場合に選択可能。
6	TRIPLE SHOT	3本同時発射が可能なレーザービーム。 “ツインショット”を装備している場合に選択可能。
7	ARMING BALL	副操縦士がSHOT方向を操作できる高周波エネルギー機雷。 “リップルレーザー”を装備している場合に選択可能。

(注意)合体時の特殊武器装備のウエポンサインは、それぞれ「NORMAL」→「TWIN SHOT」→「TRIPLE SHOT」、「RIPPLE LASER」→「ARMING BALL」の順で変化します。

従って、例えば「TWIN SHOT」を装備する場合、まず「NORMAL」を取らなければなりません。

3.アイテム

宇宙空間に隠されたアイテムを取ることで、取った時から一定時間の間に限って、次のような特殊効果が得られます。(TRAMPLE MISSILEは、いつでも使用可)

⑴通常プレイ時に出現するアイテム

1	SCROLL STOP	画面スクロールを停止。
2	OPTION HOLD	オプションの位置を固定するフォーメーション攻撃が可能。
3	SPARK LIGHT	ダークゾーン突入時、照明弾としての役割を果たす。
4	TRAMPLE MISSILE	アイテム1個取ると1発装備され、ショットを押すと発射する。アイテムを取った数だけ保存される。破壊力は超強力で通常のミサイルの約10〜16倍。弾道は直線である。
5	OPTION CHAIN	プレイヤー1と2の間に、オプションが等間隔に並ぶ。二人同時プレイの時のみ出現。

⑵2P同時プレイ時のアイテム

①2P同時プレイ時にはさらに次の合体可能アイテムが出現します。

UNION	自機が点滅中の一定時間合体可能となる。 アイテムを取った方がパイロットとなり操縦を担当し、他方が副操縦士となって攻撃(ショット)を担当する。 パワーアップは1P、2P別系統であるが合体中のパワーアップは1P、2Pのパワーアップ状態の中で最強の組み合わせが自動的に選択され、装備される。エネルギーアイテムはパイロット→副操縦士の順に取得する。

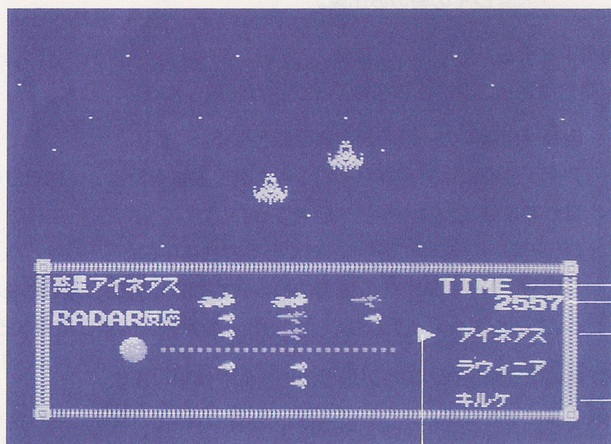
②一定時間の後、合体中に警告音が鳴り、自動的に合体を解除します。

③合体中に敵や敵の弾にあたると、アウトにはならずに、合体のみ解除となります。

戦略モードの操作

「シードリーク作戦」の指令に基づいて作戦行動を進めてゆく上において、最も重要な判断を要する部分に、オペレーション3（ステージ3〜5）があります。
ここでの戦闘は、基本的には、敵の艦隊配備が一番進みつつあるステージから先に撃退してゆきます。敵の艦隊配備が少ない（難易度が低い、簡単な）ステージから先に進むとその間に艦隊配備の進んでいたステージが最強難度となり、撃退するのが困難となってくるからです。

ステージの選択方法は、以下のように行います。
①ステージ2が終了すると、ナビゲーション・コンピュータ“ALEX”のレーダー反応が画面の下にあらわれます（下図）。
②まず各惑星の、敵艦隊の配備状況を見ます。カーソルキー（⬆⬇）を使って、惑星名の▶印を移動させると、レーザー反応が画面に表示されます。
③選択できる惑星すべての状況を確認し、進むべき惑星（ステージ）を決めます。カーソルキー（⬆⬇）で▶印を移動させ、スペースキーを押すと次のステージが決まります。
④進むステージの決定は、一定時間以内に行なってください。画面に表示されているTIMEが“0000”になるまでにステージを決定しないと、“ALEX”が自動的にステージを選択します。
⑤オペレーション3で一度クリアしたステージは、レーダー反応には現われません。また、再びステージの選択もできません。
⑥オペレーション3は全部で3つのステージから構成されています。従って2つのステージをクリアすると、残った一つのステージは、自動的に選択されます。



レーダー反応（敵艦隊配備状況）

設定資料集

せっていしりょうしゅう

「炎の予言」学術研究結果報告書

惑星グラディウス　帝国宇宙考古学研究所
所長　ヴァン＝イアンドロス＝フレーリー

1.総括

宇宙歴6582年、古代ラティス文明の巨大遺跡であるローギャヌ地下遺跡から、古代ラティス文字を刻み込んだコバルト＝ニッケル系特殊金属片が発見された。当時、大きな話題とはならなかったが、同6652年に、別のラティス惑星系の星からも同様の、こんどは石片に刻まれたラティス文字が発見されるにおよんで、これらのラティス文字で書かれた"書"の研究が開始された。

その後の研究で、これは惑星ラティスに古代より言い伝えられる「炎の予言」ではないか、という仮説がたてられた。

そしてそれは、古代ラティス文明のリークパワーの使い手たちが1億年の未来にむけて放った、まだ見ぬ子孫たちへのメッセージであったのだ。

2.解明状況

現在までに存在が明らかになっている「炎の予言」は、次に示す2篇のみである。

- 「炎の予言」序　章
- 「炎の予言」第一章

この2点はそれぞれ異なる惑星の地下遺跡内で発見された。予言は不変質金属プレートおよび石片上に刻印されており、非常に良好な状態で発見された。また、文字は古代ラティス文字によって書かれているため、解読には専用の図形変換機能を持ったコンピュータが必要となった。（古代ラティス文字解読のためのプログラムは、ナビゲーション・コンピュータ"ALEX"に組み込まれている。）

現在「炎の予言」の謎の全貌解明が停止しているのは、ひとえに新たな「炎の予言」の発見が遅れているためである。「序章」を読む限り、「序章」以外に少なくとも6つの章が作られたことが明白である。残る5つの「炎の予言」の発見が急がれる。

（私的な見解であるが、過去に発見された2点の「炎の予言」が古代ラティス文明の地下遺跡から発見されたことを考えると、未発見の「炎の予言」もどこか、我々が発見していない地下遺跡に眠っているのではないか、と推測できる。）

3.「炎の予言・序章」

われらは　赤き太陽の　永遠に沈みし時から　やがて滅びゆく運命と知りしものなり。
われらは　われらの子孫を救うため　われらの見うる　来たるべき世界の予言を行うものなり。　われらは　六つの章にわたり　未来の災いを　ここに　炎の予言　として書き記す。

分析結果：不幸にも自らの運命を予言してしまった古代ラティス人たちは、次に栄える文明に対し、平和を得るためのメッセージを書き残した。

「赤き太陽の永遠に沈みし時」とあるのは、古代太陽の消滅の時を指すものと考えられている。

4.「炎の予言・第一章」

千光年の彼方より 炎の海に生まれ棲む 巨大な悪魔が目覚めし時 狂気のフォースが迫り来て 天地は闇に呑まれ やがて光は打ち砕ける。
悪魔は 五つの目をもつ緑の悪魔として生まれかわり 二つの災いを操る。

分析結果：沙羅曼蛇軍の惑星ラティス侵略を予言したものだと考えられている。「五つの目をもつ緑の悪魔」とは、現在のところ決定的な解釈はないが、ヴェノムを指すと解釈するのが妥当であろう。この事から、「炎の予言」が惑星グラディウスで起こったヴェノム事件をも予言していることが推測できる。

5.断片資料

「炎の予言」の「章」と呼ばれる完成品のものとは別に、断片的なレトリックが発見されている。これらの多くは「炎の予言」の草稿にあたるものと推測されており「炎の予言」の「章」に匹敵する価値が含まれていると考察できる。

(1)『巨大な玉』

この言葉は「序章」発掘時に同時に発見された石片に残されていたものである。分析の結果、沙羅曼蛇軍のサイバネティックコントローラ・アウターリミッツに、ほぼ間違いないことが判明した。

(2)『迫り来る巨大な壁』

最新のリークレーザー透視装置による観測結果をまとめると、沙羅曼蛇軍は、惑星ラウィニア中心部に超巨大な防御壁を建造中であるようだ。今まで「迫り来る巨大な壁」と言う言葉にあてはめる事項がなかっただけに、この言葉が、防御壁を指すと推測する。

(3)『地より　あらわれいでし　巨大な悪魔』

未だ解明に至っていない記述である。可能性としては、沙羅曼蛇軍が超大型戦艦を配備したことが考えられる。「地より」という言葉は岩石地帯の多い惑星アイネアスを指すものなのだろうか…。

(4)『クリスタル　永遠のクリスタル…』

詩の一部であると考えられている。「クリスタル」という文字は刻印に特殊なコーティングが施されており、非常に重要なアイテムとして位置付けられているのではないか。リークパワーをしのぐ強力なパワーを生み出すアイテムであると断定する科学者もいる。

登場人物



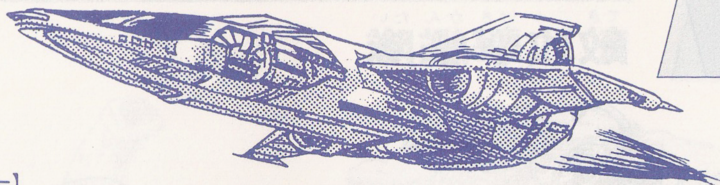
【イギー・ロック】
惑星グラディウス宇宙空軍アカデミー所属、超時空ファイターパイロット。宇宙科学理論研究の主要メンバーで、星間移動航法理論をマスターしている。



【ゾウィー・スコット】
惑星グラディウス宇宙空軍アカデミー所属、超時空ファイターパイロット。地質考古学の秀才で、古代ラティス文明の研究メンバーでもある。

【ラーズ18世】
元「メタリオン」パイロットとして反逆者ヴェノムを滅ぼした戦士ジェイムス＝バートンその人である。ヴェノム事件の終わった6667年、全グラディウス国民の支持を得て、第18代皇帝・ラーズ18世に即位した。以来、戦乱にもまれることなく、惑星グラディウスを繁栄に導いてきた。6671年、バクテリアンの精鋭部隊「沙羅曼蛇軍」のラティス侵略の野望を打ち砕くため、「シードリーク作戦」の指揮をとる。



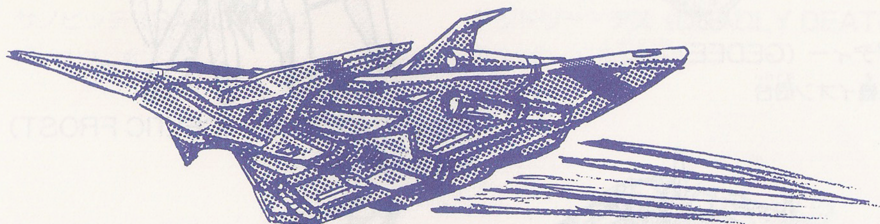


【スラッシャー】

惑星グラディウス宇宙空軍が誇る最新鋭超時空ファイター。

究極のリークパワー活用を行い、あらゆる物質からのエネルギー化を可能にしている。

また、超高性能ナビゲーション・コンピュータとの会話により、より高度でリアルタイムな状況判断が行える。



【サーベルタイガー】

スラッシャーと同じく、惑星グラディウス宇宙空軍所属の最新鋭超時空ファイター。

性能はスラッシャーとほぼ同等。

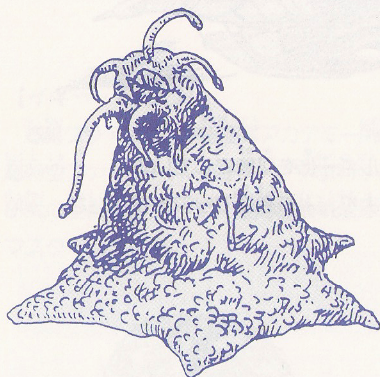
ナビゲーション・コンピュータ"ALEX"を中核とした同時作戦行動用に設計されている。

スラッシャーのパートナー機。

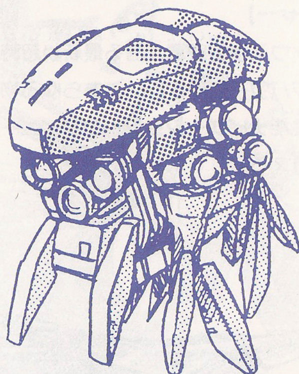
【ALEX】

今回、惑星ラティス救出にあたりスラッシャーとサーベルタイガー両機を結ぶナビゲーション・コンピュータ。あらゆるデータ分析にたけ、確実に作戦を成功させ得る能力を有する。今回の戦闘で"ALEX"の果たす役割りには際限がない。また、もう一つ特筆すべきは古代ラティス文字の解析機能を搭載していることである。従って、「炎の予言」をその場で解読することもできる。

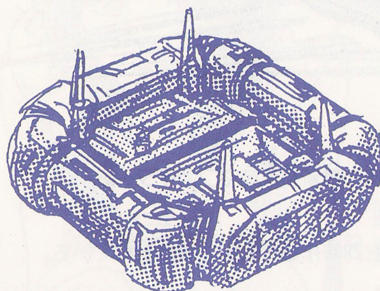
敵攻撃艦隊



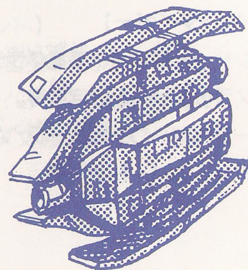
ゲディー（GEDEE）
有機イオン砲台



セルティックフロスト（CELTIC FROST）
標準哨戒機



ミッシングリンク（MISSING LINK）
遊撃偵察機



ニュークリア・アソート
(NUCLEAR ASSAULT)
対突迎撃型戦闘機

MC5
バイオウエポン

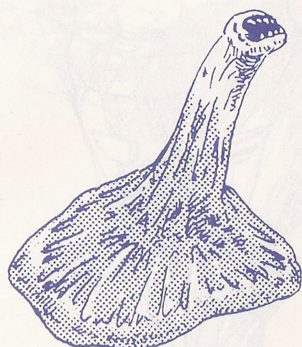
デスハンド（DEATH HAND）
プラズマパワー宇宙触手

M.O.D.
プラズマ抗体

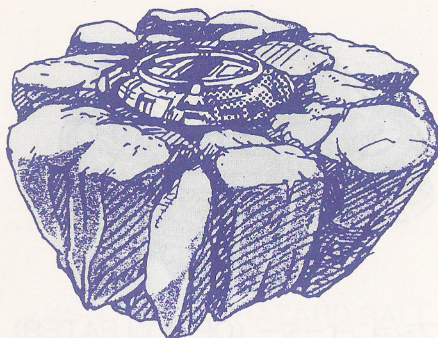
ポッゼスド（POSSESED）
早期警戒機

バスター（BUSTER）
MOD発生砲台

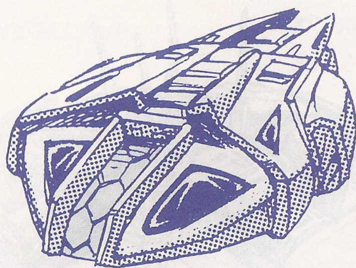
牙プロミネンス
思考型特殊硬質細胞体



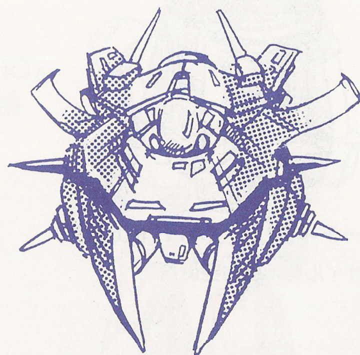
サノビッチ（SANOVICH）
バイオウエポン



デッドリー・デス（DEADLY DEATH）
アステロイド浮遊砲台



レガシー（LEGACY）
分身型浮遊爆雷



リーパーメサイア（LEPER MESSIAH）
スクランブル爆雷

バイス（VICE）
対空イオン砲台

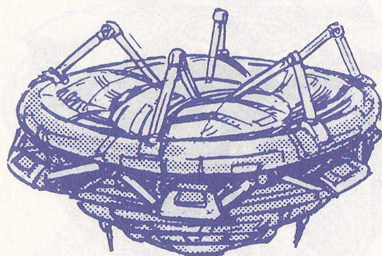
ジャンカー（JUNKER）
スクランブルハッチ

時空間浮遊石
鉱性移動爆雷

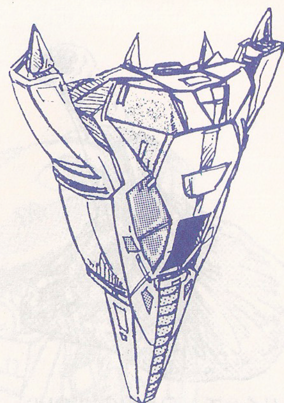
キラー（KILLER）
クレータ型スクランブルハッチ

ガンマ（GAMMA）
戦略移動兵器

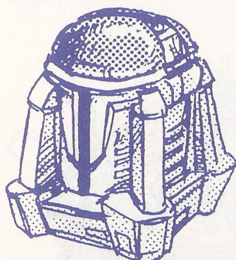
クラッシャー（CRUSHER）
対レーザー反射システム



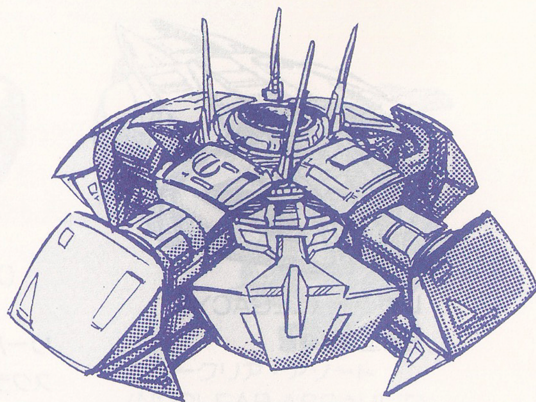
オプションイーター（OPTION EATER）
オプションエネルギー破壊用機雷



ウィップラッシュ（WHIPLASH）
ヴェクトルレーザー搭載爆撃機



アーティラリー（ARTILERY）
ミサイル感応型対空砲台



ガスター（GUSTER）
スクランブル円盤

ヒーセン（HEATHEN）
超高速移動大型爆雷

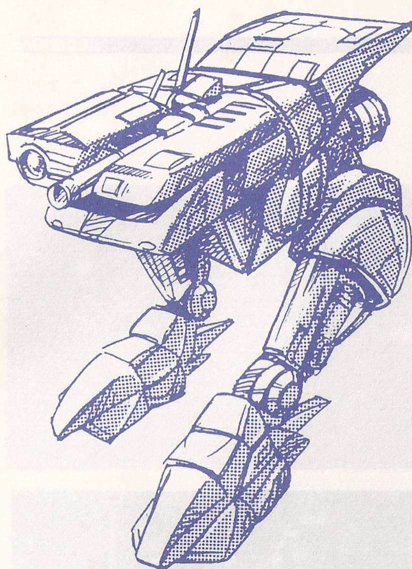
レッドゼップ（LED ZEP）
メカノイド移動砲撃機

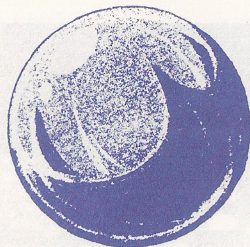
レイジ（RAGE）
ヴェクトルレーザー搭載哨戒機

オーメン（OMEN）
ヴェクトルレーザー大型砲台

アウトフィールド（OUTFIELD）
メカノイド哨戒機

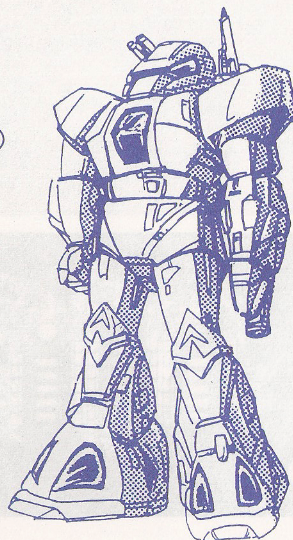
バトラックス（BATTLEAX）
標準哨戒機



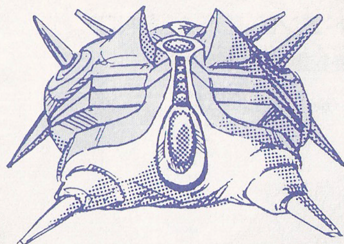


ハザード・ボール（HAZARD BALL）
全滅反射爆雷

グレムリン
（GREMLIN）
歩行型移動砲ロボット



ガンホー（GUNHO）
メカノイド主力戦闘機



クリーピングデス（CREEPING DEATH）
スクランブル爆雷

アベラント（ABERRANT）
プラズマ誘導増殖細胞

ポーザー（POSER）
スクランブルハッチ

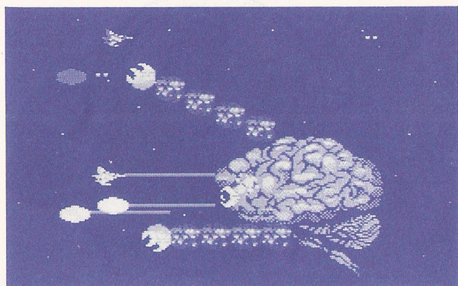
キュープライム（Q-PRIME）
誘導機雷

サッカー（SUCKER）
（モアイ）

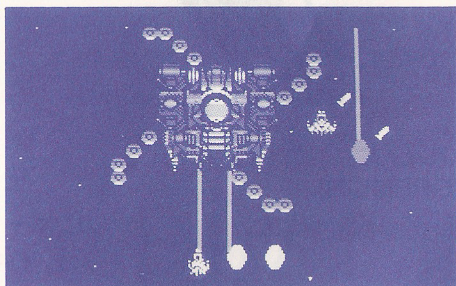
バッテリー（BATTERY）
ヴェクトルレーザー搭載遊撃機

エグゾダス（EXODUS）
亜空間遊撃機

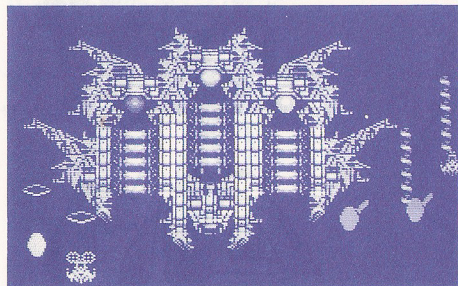
敵母艦



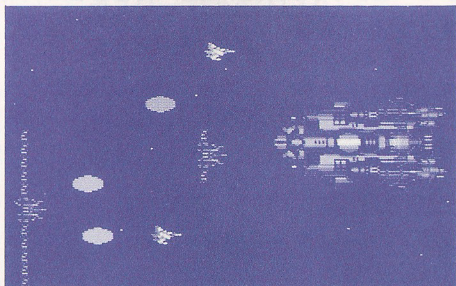
ゴーレム（GOREM）
バイオ戦闘母艦。巨大触手2基搭載



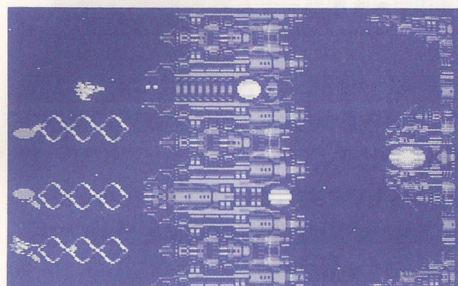
テトラン（TETORAN）
沙羅曼蛇軍第一戦闘母艦。
巨大触手4基搭載



デッドエンド（DEADEND）
沙羅曼蛇軍巨大戦闘母艦。
イオンレーザー砲搭載

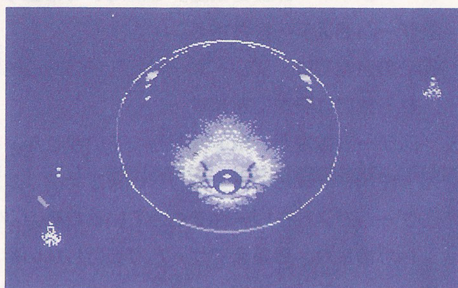


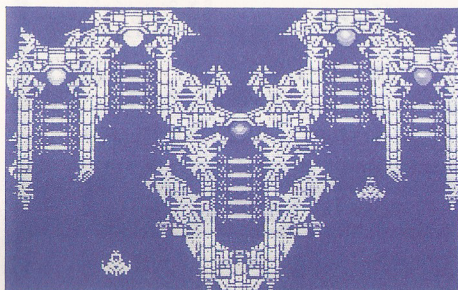
セデューサ（SEDUCER）
沙羅曼蛇軍第二戦闘母艦。
RAGE発進カタパルト搭載



エニグマ（ENIGMA）
巨大級戦略コントローラ。

アウターリミッツ（OUTER LIMITS）
弩級バイオハザード母艦。
オプションイーター搭載





メタルスレイブ（METAL SLAVE）
超弩級戦闘母艦。イオンレーザー砲搭載

「10倍楽しむカートリッジ」対応について

このゲームは、弊社の「10倍楽しむカートリッジ」と併用した場合、次のような制限があります。

1.ゲーム中の「おたのしみ機能」は以下の機能が使用できます。

①ポーズ機能

②スローモーション機能

③コマ送り機能

④ランキングモード（ただしプレイヤー1のみ）

2.MODIFY（変更）機能は「プレーヤー数の変更」のみ使用できます。ただし、2人プレイの時は、プレイヤー1しか変更できません。プレイヤー2も同時に変更する場合は次の操作が必要です。

①「ステージ数変更機能」を使用して「ステージNo.=1」を設定する。

②「プレイヤー数変更機能」を使用して希望するプレイヤー数を設定する。

③ゲームをスタートさせる。

④この機能では、プレイヤー1もプレイヤー2も同じプレイヤー数に設定されます。それぞれ異なる数には設定できません。

3.「ステージ数変更」機能は対応していません。従って、正常動作は保証できません。
万一使用した場合、次のような現象が発生します。

①ゲームがストーリー性をもっているため、「ステージ数変更」を行なうことによってストーリーが壊され、最後までゲームが進行しない事がある。

②ステージ3〜5を選択した場合、そのステージをクリアした後もう一度同じステージを選択し、クリアしないと、オペレーション4（ステージ6）に進めない。

③ゲームの途中で画面が停止する事がある。

4.それ以外の機能は使用できません。特にディスクやテープ、プリンタ関連の諸機能は一切使用できません。万一選択した場合は、その機能動作は保証されません。ご了解ねがいます。

「新10倍」対応について

弊社の「新10倍カートリッジ」と併用した場合、以下の点にご注意ください。

1.ディスクを使用する時は、パソコンのRAM容量が32Kバイト以上必要です。
（MSX2はすべて64KバイトのRAMが搭載されていますので、動作します）

2.「ステージ数変更」機能は、「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」と同様です。
万一使用した場合、次のような現象が発生します。

①ゲームがストーリー性をもっているため、「ステージ数変更」を行なうことによってストーリーが壊され、最後までゲームが進行しない事がある。

②ステージ3〜5を選択した場合、そのステージをクリアした後もう一度同じステージを選択し、クリアしないと、オペレーション4（ステージ6）に進めない。

③ゲームの途中で画面が停止する事がある。

3.SRAMバックアップ機能は使用できません。

使用上の注意

1.「沙羅曼蛇」はRAM16Kバイト以上のパソコンで動作するため、カシオPV7（RAM容量8Kバイト）単体では使用できません。専用の拡張スロットボックスを使用してください。

2.カシオMX101、MX10、サンヨーMPC-1、MPC-25FD、日立MB-H3等はPSGとSCCの音のバランスが悪くなります。ゲームの進行には影響はありません。

3.ご使用になるパソコンとTVモニターの組み合わせにより、音の大きさに多少の変化がでる場合がありますが、カートリッジの故障ではありません。お手数ですが、TVモニターの音量を調節してご使用ください。

お願い

1.落丁・乱丁を除き、この取扱説明書の再発行はいたしません。

2.この製品は、MSXおよびMSX2規格のパーソナルコンピュータに共通してご使用いただけます。

3.カートリッジを着脱する時は必ず本体電源をOFFにしてください。

4.精密機器ですから絶対分解しないでください。

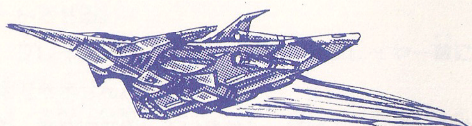
5.長時間にわたりゲームをする時は、1時間ごとに10～20分の休憩をしましょう。

6.この商品はコナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく、映像、音響、プログラム、印刷物などの、全部または一部を複製することを禁じます。

7.この作品のゲーム進行や内容に関する質問には一切お答えできません。

8.この製品をお買い上げのみなさまに「オリジナルテレホンカード」を進呈しておりますが、この「テレホンカード」は商品の構成品ではなくサービス品です。
従って「テレホンカード」に関する、問い合わせ、交換、買い上げ等は、一切行っておりません。

9.商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、下記の「コナミ株式会社 営業部・MSX係」にご連絡ください。
関東地区：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　TEL 03-264-5678
関西地区：〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5　TEL 06-334-0335
なお、商品を直接お送り頂く前に必ず電話等でご連絡下さるようお願い致します。



コナミ株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL.03-264-5678代
〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1−5 TEL.06-334-0335代